

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS
PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENGEMBANGAN
KARAKTER JUJUR DISIPLIN DAN TANGGUNG JAWAB
PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

TESIS



Oleh:

SEPTIAN FAJRI MASYHURI

16711251088

**Tesis ini ditulis memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan**

**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2019

ABSTRAK:

Septian Fajri Masyhuri: *Pengembangan Model Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Tradisional Untuk Mengembangkan Karakter Jujur Disiplin dan Tanggung Jawab Pada Siswa Sekolah Dasar. Tesis. Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2019.*

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. (2) mengembangkan model pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan karakter jujur disiplin dan tanggung jawab siswa sekolah dasar

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang mengikuti langkah langkah pengembangan menurut Borg and Gall (2007): (1) studi pendahuluan dan pengumpulan informasi dan analisis kebutuhan kajian literatur, pengamatan lapangan, membuat kerangka kerja penelitian. (2) Perencanaan (perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran). (3) Mengembangkan produk awal (penyiapan materi pembelajaran, instrumen evaluasi) dan validasi (4) Revisi produk awal (5) Uji coba lapangan awal (Uji coba skala kecil). (6) Revisi produk (berdasarkan saran-saran pada uji coba). (7) Uji coba lapangan utama (uji skala besar) (8) Revisi produk. (berdasarkan hasil-hasil uji skala besar). (9) Uji efektivitas. (10) Produk Akhir. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif.

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah model pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional untuk mengembangkan karakter jujur disiplin dan tanggung jawab pada siswa sekolah dasar, model ini mempunyai beberapa komponen: (1) konsep (2) kompetensi dasar/indikator (3) tujuan pembelajaran (4) materi (permainan tradisional galasin, tawon tawonan, demok dadi, ular naga). (5) sintaks/ langkah langkah pembelajaran (6) kegiatan guru dan siswa (7) penilaian hasil belajar. Dan semua disusun dalam sebuah buku panduan model pembelajaran. Menurut para ahli dan guru model pembelajaran yang dikembangkan ini dapat digunakan serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hasil uji coba model pembelajaran efektif untuk mengembangkan karakter jujur disiplin dan tanggung jawab.

Kata kunci: Model Pembelajaran, Permainan Tradisional, Karakter Jujur Disiplin dan Tanggung Jawab.

ABSTRACT

Septian Fajri Masyhuri: *Development of PJOK Learning Model Based on Traditional Games To Develop Honest Character Discipline and Responsibility in Elementary Schools. Thesis. Yogyakarta: Postgraduate Program, Yogyakarta State University, 2019.*

This study aims to (1) develop a learning model that fits the characteristics of elementary school students. (2) developing an easy, safe and fun learning model for elementary school students.

The research is research and development applying the devolepmental procedure of Borg and Gall (2007) including (1) preliminary study and collection of information and literature analysis needs analysis, field observations, creating a research framework; (2) planning (formulating objectives, determining the sequence of learning); (3) developing initial products (preparation of learning materials, evaluation instruments) and validation; (4) initial product revision; (5) Initial field trials (small scale trials); (6) product revision (based on suggestions on the trial); (7) main field trial (large scale trial); (8) product revision; (9) test of effectiveness; (10) final product. The data analysis technique used is quantitative descriptive and qualitative descriptive.

The results of this study are a traditional game-based PJOK learning model to develop an honest character of discipline and responsibility in elementary school students. this model has several components: (1) concepts (2) basic competencies / indicators (3) learning objectives (4) material (traditional galasin games, tawon tawonan, demok dadi, ular naga). (5) syntax / step learning steps (6) teacher and student activities (7) assessment of learning outcomes. According to expert and teachers the developed PJOK learning model is in accordance with the characteristics of elementary school students, safe, fun and effective to develop the character of honesty, discipline, and responsibility.

Keywords: Learning Models, Traditional Games, Honest Characters, discipline and responsibility.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama mahasiswa : Septian Fajri Masyhuri

Nomor mahasiswa : 16711251077

Program Studi : Ilmu Keolahragaan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk meperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis diacu dalam dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, April 2019



Septian Fajri Masyhuri

NIM. 16711251088

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS
PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENGEMBANGKAN
KARAKTER JUJUR DISIPLIN DAN TANGGUNG JAWAB
PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

SEPTIAN FAJRI MASYHURI
16711251088

Telah dipertahankan di depan Tim Dewan Penguji Tesis
Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 10 Juli 2019

TIM PENGUJI

Prof. Dr. Suharjana, M.Kes.
(Ketua/penguji)

Dr. Panggung Sutapa, M.S.
(Sekertaris/penguji)

Prof. Dr. Wawan S Suherman, M.Ed.
(Pembimbing/penguji)

Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes.
(Penguji Utama)

Yogyakarta,
Program Pascasarjana
Universitas Negeri Yogyakarta
Direktur,

Prof. Dr. Marsigit, M.A.

NIP 19570719 198303 1 004

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GABAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Pengembangan.....	11
F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	11
G. Manfaat Pengembangan.....	12
H. Asumsi Pengembangan.....	12
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	14
A. Kajian Teori	14
1. Hakikat Model Pembelajaran	14
a. Model Pembelajaran	14
b. Unsur Unsur Model Pembelajaran.....	17
c. Ciri Ciri Model Pembelajaran.....	18
d. Fungsi Model Pembelajaran	18
2. Permainan Tradisional	19
3. Siswa Sekolah Dasar	33
4. Pendidikan Jasmani.....	35

5. Pengembangan Karakter	39
a. Karakter Jujur	40
b. Karakter Disiplin.....	42
c. Karakter Tanggung Jawab	44
d. Konsep Pengembangan Karakter.....	47
e. Teori Pengembangan Karakter	52
f. Pengembangan Karakter Melalui Pendidikan Karakter.....	60
g. Penilaian Hasil Pengembangan Karakter.....	65
6. Model Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Tradisional Untuk Pengembangan Karakter Jujur Disiplin dan Tanggung Jawab	69
B. Kajian Penelitian Relevan.....	70
C. Kerangka Berfikir	73
D. Pertanyaan Penelitian.....	75
BAB III. METODE PENELITIAN	76
A. Model Pengembangan	76
B. Prosedur Pengembangan	77
C. Disain Uji Coba Produk	82
1. Disain Uji Coba Produk	82
2. Jenis Data	83
3. Subjek Coba	83
4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	83
D. Teknik Analisis Data	88
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	91
A. Hasil Pengembangan Produk	91
1. Analisis Kebutuhan.....	91
2. Disain Produk Awal	93
3. Validasi Ahli dan Revisi	108
4. Uji Coba Skala Kecil dan Revisi	156
5. Uji Coba Skala Besar dan Revisi.....	162
6. Uji Efektifitas.....	169
B. Kajian Produk Akhir	179

C. Keterbatasan Penelitian.....	180
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	183
A. Simpulan Tentang Produk.....	182
B. Saran Pemanfaatan Produk	182
Daftar Pustaka	185

DAFTAR TABEL

	HALAMAN
Tabel 1. Klasifikasi Permainan Tradisional.....	24
Tabel 2. Nilai Karakter Kemendiknas	66
Tabel 3. Pedoman Pengamatan Karakter	68
Tabel 4. Kisi Kisi Instrument Validasi Draft Model.....	85
Tabel 5. Kisi Kisi Instrument Validasi Draft Permainan.....	86
Tabel 6. Kisi Kisi Instrumen Uji Coba Draft Model	86
Tabel 7. Kisi Kisi Instrumen Uji Coba Draft Permainan.....	87
Tabel 8. Pedoman Wawancara Siswa	87
Tabel 9. Penilaian Aspek Kognitif.....	87
Tabel 10. Penilaian Aspek Psikomotor.....	88
Tabel 11. Penilaian Karakter.....	88
Tabel 12. Klasifikasi Persentase Sugiyono.....	89
Tabel 13. Indeks Gain Klasifikasi Hake	90
Tabel 14. Draft Produk Awal.....	93
Tabel 15. Kompetensi Dasar Kelas 3 Sekolah Dasar	95
Tabel 16. Langkah langkah Pembelajaran Draf awal	106
Tabel 17. Masukkan Ahli Terhadap Draf Produk Awal	109
Tabel 18. Draft Produk Sesudah Revisi.....	112
Tabel 19. Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 Standar Isi Muatan PJOK	115
Tabel 20. Kompetensi Dasar Kelas Tiga	117
Tabel 21. Aspek Psikomotor yang ada Dalam Permainan Tradisional	119
Tabel 22. Aspek Kognitif yang ada Dalam Permainan Tradisional	121
Tabel 23. Aspek Afektif yang ada Dalam Permainan Tradisional	122
Tabel 24. Langkah Langkah Dalam Pembelajaran.....	124
Tabel 25. Tahap Pengembangan Karakter	126
Tabel 26. Kegiatan Guru dan Siswa	131
Tabel 27. Aspek Penilaian Kognitif.....	139
Tabel 28. Aspek Penilaian Afektif.....	139

Tabel 29. Aspek Penilaian Psikomotor	140
Tabel 30. Penilaian Aspek Kognitif Permainan Galasin	140
Tabel 31. Penilaian Aspek Kognitif Permainan Galasin	141
Tabel 32. Penilaian Karakter Jujur Permainan Galasin	141
Tabel 33. Penilaian Disiplin Permainan Galasin	142
Tabel 34. Penilaian Karakter Tanggung Jawab Permainan Galasin	142
Tabel 35. Penilaian Aspek Psikomotor Permainan Galasin.....	143
Tabel 36. Penilaian Aspek Kognitif Permainan Tawon Tawonan.....	143
Tabel 37. Penilaian Aspek Kognitif Permainan Tawon Tawonan.....	144
Tabel 38. Penilaian Karakter Jujur Permainan Tawon Tawonan	144
Tabel 39. Penilaian Karakter Disiplin Permainan Tawon Tawonan.....	145
Tabel 40. Penilaian Karakter Tanggung Jawab Permainan Tawon Tawonan	145
Tabel 41. Penilaian Aspek Psikokotor Permainan Tawon Tawonan.....	146
Tabel 42. Penilaian Aspek Kognitif Permainan Demok Dadi	146
Tabel 43. Penilaian Aspek Kognitif Permainan Demok Dadi	147
Tabel 44. Penilaian Karakter Jujur Permainan Demok Dadi	147
Tabel 45. Penilaian Karakter Disiplin Permainan Demok Dadi	148
Tabel 46. Penilaian Karakter Tanggung Jawab Permainan Demok Dadi.....	148
Tabel 47. Penilaian Aspek Psikomotor Permainan Demok Dadi	149
Tabel 48. Penilaian Aspek Kognitif Permainan Ular Naga	149
Tabel 49. Penilaian Aspek Kognitif Permainan Ular Naga	150
Tabel 50. Penilaian Karakter Jujur Permainan Ular Naga.....	150
Tabel 51. Penilaian Karakter Disiplin Permainan Ular Naga	151
Tabel 52. Penilaian Karakter Tanggung Jawab Permainan Ular Naga.....	151
Tabel 53. Penilaian Aspek Psikomotor	152
Tabel 54. Rubrik Penilaian	152
Tabel 55. Hasil Penilaian Model Oleh Ahli.....	155
Tabel 56. Hasil Penilaian Model Pembelajaran Uji Skala Kecil	156
Tabel 57. Hasil Penilaian Permainan Tradisional Galasin Uji Skala Kecil.....	157
Tabel 58. Hasil Penilaian Permainan Tradisional Tawonan Uji Skala Kecil	158
Tabel 59. Hasil Penilaian Permainan Tradisional Demok Dadi Uji Skala Kecil.	158

Tabel 60. Hasil Penilaian Permainan Tradisional Ular Naga Uji Skala Kecil.....	159
Tabel 61. Masukan Responden Terhadap Model Pembelajaran Dan Model Permainan Uji Skala Kecil	160
Tabel 62. Hasil Penilaian Model Pembelajaran Uji Skala besar	163
Tabel 63. Hasil Penilaian Permainan Tradisional Galasin Uji Skala Besar	164
Tabel 64. Hasil Penilaian Permainan Tradisional Tawonan Uji Skala Besar.....	164
Tabel 65. Hasil Penilaian Permainan Tradisional Demok Dadi Uji Skala Besar .	165
Tabel 66. Hasil Penilaian Permainan Tradisional Ular Naga Uji Skala Besar	166
Tabel 67. Masukan Responden Terhadap Model Pembelajaran dan Model Permainan Tradisional.....	167
Tabel 68. Kompetensi Dasar Uji Efektifitas	169
Tabel 69. Paired Samples Statistics	170
Tabel 70. Paired Samples Correlations	170
Tabel 71. Paired Samples Test.....	170
Tabel 72. Pretest dan Posttest	171
Tabel 73. Indeks Gain Klasifikasi Hake	171
Tabel 74. Samples Statistics	172
Tabel 75. Paired Samples Correlations	172
Tabel 76. Paired Samples Test.....	172
Tabel 77. Pretest dan Posttest	173
Tabel 78. Indek gain Klasifikasi hake.....	173
Tabel 79. Paired Samples Statistics	173
Tabel 80. Paired Samples Correlations	174
Tabel 81. Paired Samples Test.....	174
Tabel 82. Pretest dan Posttest	174
Tabel 83. Indeks gain Klasifikasi Hake	175
Tabel 84. Pretest dan Posttest Karakter	175
Tabel 85. Indeks gain Klasifikasi Hake	175
Tabel 86. Paired Samples Statistics	176
Tabel 87. Paired Samples Statistics	176
Tabel 88. Paired Samples Test.....	177

Tabel 89. Paired Samples Statistics	177
Tabel 90. Paired Samples Correlations	177
Tabel 91. Paired Samples Test.....	178
Tabel 92. Paired Samples Statistics	178
Tabel 93. Paired Samples Correlations	178
Tabel 94. Paired Samples Test.....	179

DAFTAR GAMABAR

Gambar. 1 Ilustrasi Permainan Tradisional Galasin	28
Gambar. 2 Ilustrasi Permainan Tradisional Tawon Tawonan	30
Gambar. 3 Ilustrasi Permainan Tradisinal Demok Dadi	31
Gambar. 4 Ilustrasi Permainan Tradisional Ular Naga	32
Gambar. 5 Borg and Gall	77
Gambar. 6 Permainan Tradisional Gobak Sodor	100
Gambar. 7 Permainan Tradisional Betengan	102
Gambar. 8 Permainan Demok dadi	104

LAMPIRAN

Lampiran. 1 Surat Validasi Ahli Satu	189
Lampiran. 2 Surat Validasi Ahli Dua	190
Lampiran. 3 Surat Izin Penelitian SDN Puren	191
Lampiran. 4 Surat Izin Penelitian SDN 4 Sleman	192
Lampiran. 5 Surat Izin Penelitian SDN Gejayan	194
Lampiran. 6 Surat Izin Penelitian SDN Deresan	196
Lampiran. 7 Surat Izin Penelitian SDIT Jabal Nur	197
Lampiran. 8 Surat Izin Penelitian SDN Ngringin	199
Lampiran. 9 Instrument Penilaian Model Pembelajaran.....	200
Lampiran. 10 Instrument Penilaian Model Permainan	203
Lampiran. 11 Instrument Observasi	205
Lampiran. 12 Instrumen Wawancara Guru.....	210
Lampiran. 13 Instrument Wawancara Siswa	217
Lampiran. 14 Instrument Penilaian Karakter	221
Lampiran. 15 Penilaian Hasil Uji Skala Kecil.....	222
Lampiran. 16 Penilaian Hasil Uji Skala Besar.....	228
Lampiran. 17 Penilaian Hasil Uji Efektifitas	233
Lampiran. 18 Draf Produk Akhir	237
Lampiran. 19 Dokumentasi Penelitian.....	276
Lampiran. 20 Permainan Tradisional.....	281